

# THE QUEEN'S COLLECTION



## SPIELREGEL 1

Die Königin ist leidenschaftliche Brettspielerin, doch leider sind die Inhalte ihrer Lieblingsspiele kräftig durcheinander gebracht. Das Aufräumen ist eine wahre Herkules-Aufgabe für echte Helden. Um die Gunst der Königin zu gewinnen, habt ihr euch bereiterklärt, diese Aufgabe zu übernehmen. Die Zeit ist knapp, heute Abend steht der nächste königliche Spieleabend an. Also ran ans Werk: Bringt die Pöppel wieder in die richtigen Schachteln!



The Queen's Collection kann in mehreren Varianten gespielt werden:

### Spielregel 1

**Alle zusammen für die Königin!** (Seite 2)

*Miteinander (Kooperativ)*

**Allein für die Königin!**

*Solo*

(Seite 7)

### Spielregel 2

**Jeder gegen Jeden - Alle für die Königin!**

*Gegeneinander (Kompetitiv)*

**In Teams gegeneinander - Beide für die Königin!** (Seite 4)

*Zwei Teams*

(Seite 1)

Im Folgenden werden nun die verschiedenen Varianten erläutert:

## Spielmaterial

• 1 Queen Games Karte



• 16 Schachtelkarten (doppelseitig)



Karten-Vorderseite = Basisspiel, je 2x pro Farbe



Karten-Rückseite = Einsteiger-Stufe, je 2x pro Farbe

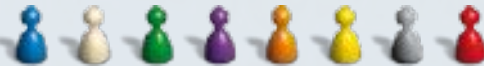
• 38 Pöppelkarten



Alle 8 Pöppelkarten-Farben je 4x

6x Joker

• 24 Pöppel



je 3 pro Farbe

• Spielregel 1 (**Alle zusammen für die Königin!** & **Allein für die Königin!**)

• Spielregel 2 (**Jeder gegen Jeden - Alle für die Königin!** & **In Teams gegeneinander - Beide für die Königin!**)

# ALLE ZUSAMMEN FÜR DIE KÖNIGIN!

*Miteinander (Kooperativ) für 2-4 Spieler*

## Spielaufbau

1) Die Spieler entscheiden zunächst, mit welchen **Schachtelkarten** sie spielen möchten. Von jeder **Farbe** wird eine Karte gewählt, die mitspielt. Die andere Karte wird nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

2) Die **Queen Games Karte** wird in der Mitte des Tisches platziert und die gewählten acht **Schachtelkarten** werden zufällig rund um das Logo angelegt. Dabei werden die Schachtelkarten mit der Seite nach oben gelegt, die **drei Pöppelfelder** zeigen (siehe Abbildung).



4) Sind alle Pöppel platziert, werden alle Pöppelkarten erneut gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

3) Die Pöppelkarten werden verdeckt gemischt. Dann wird eine nach der anderen aufgedeckt.

Beginnend mit der Schachtelkarte direkt über der Queen Games Karte und dann im Uhrzeigersinn wird jeweils ein der Farbe der gezogenen Karte entsprechender Pöppel auf der Karte platziert. Dies geht solange, bis alle Pöppel verteilt sind.

Wird ein Joker gezogen, wird die Schachtelkarte übersprungen. Stimmen Farbe der Pöppelkarte und der Schachtelkarte überein, wird der entsprechende Pöppel auf die im Uhrzeigersinn nächste Schachtelkarte gestellt. Wird eine Pöppelkarte gezogen, für die kein Pöppel mehr da ist, wird diese Karte einfach abgelegt und eine weitere Karte gezogen.



## Spielablauf

Jeder Spieler zieht drei Karten vom Nachziehstapel und legt sie offen vor sich aus. Anschließend legen die Spieler gemeinsam einen Startspieler fest.

Beginnend beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler einen Zug aus. In seinem Zug wählt der Spieler **eine** von 4 Aktionsmöglichkeiten und führt diese aus:

A) Pöppel tauschen

B) Joker alleine spielen

C) Neue Karten ziehen

D) Karte tauschen

Ist die Aktion durchgeführt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Dies wird solange fortgesetzt, bis entweder alle Pöppel auf den farblich passenden Schachtelkarten platziert sind oder der Nachziehstapel leer ist und alle Spieler gepasst haben.

*Anmerkung: Weder Nachziehstapel noch Ablagestapel dürfen im Spiel durchgesehen werden.*

Dann folgt die Punktwertung, um zu sehen, wie gut die Spieler abgeschnitten haben.

## Die Aktionen

A) Pöppel tauschen

Der Spieler wählt zwei vor ihm liegende verschiedenfarbige Pöppelkarten und lässt zwei farblich entsprechende Pöppel die Plätze auf den Schachtelkarten tauschen. Die Pöppel dürfen nicht auf derselben Schachtelkarte stehen.

Die gewählten Pöppelkarten werden auf den Ablagestapel gelegt und der Spieler zieht zwei neue Karten vom Nachziehstapel, sofern möglich.

Eine Jokerkarte steht für einen beliebigen Pöppel. Zwei Pöppelkarten derselben Farbe können auch als eine Jokerkarte verwendet werden.



### B) Joker alleine spielen

Der Spieler legt eine Jokerkarte auf den Ablagestapel und versetzt einen beliebigen Pöppel auf eine Schachtelkarte seiner Wahl. Dann zieht er eine Karte vom Nachziehstapel nach.



### C) Neue Karten ziehen

Der Spieler legt 1, 2 oder 3 Karten auf den Ablagestapel und zieht entsprechend viele neue Karten vom Nachziehstapel.

### D) Karte tauschen

Der Spieler tauscht eine seiner Pöppelkarten mit einer Pöppelkarte eines Mitspielers. Dafür muss die oberste Karte vom Nachziehstapel auf den Ablagestapel gelegt werden.

## Spielende und Punktwertung

Ist das Spiel beendet, indem entweder alle Pöppel auf der entsprechenden gleichfarbigen Schachtelkarte stehen oder keine sinnvolle Aktion mehr ausgeführt werden kann, folgt die Punktwertung.

### Punktwertung:

3 Punkte für jede Schachtelkarte, auf der nur farblich passende Pöppel stehen.

1 Minuspunkt für jeden Pöppel, der nicht auf einer farblich passenden Schachtelkarte steht.

Das für die Spieler zu erreichende Punkte-Maximum sind 24 Punkte. Je näher sie an 24 Punkten sind, desto besser haben sie gespielt.



*Beispiel: Ende des Spiels, die Spieler erreichen insgesamt 12 Punkte*



3 Punkte



1 Minuspunkt

## Schwierigkeitsstufen

Die Spieler können folgende Anpassungen am Spielablauf vornehmen, um das Spiel schwieriger zu gestalten:

1. Es wird vor Spielbeginn von jeder Farbe eine Pöppelkarte aus dem Spiel genommen.
2. Es werden vor Spielbeginn 1, 2 oder 3 Jokerkarten aus dem Spiel genommen.

### Einsteigerstufe

Um das Spiel einfacher zu gestalten und auch für jüngere Mitspieler gut spielbar zu machen, können die Spieler beim Spielaufbau die Schachtelkarten auf die Seite mit zwei Pöppelfeldern drehen.

Befinden sich im Spielverlauf zwei farblich passende Pöppel auf einer Schachtelkarte, so wird der dritte Pöppel in der Farbe aus dem Spiel genommen, egal auf welcher Schachtelkarte er sich gerade befindet.

Auch in der Einsteigerstufe können die Spieler die Schwierigkeitsstufen anpassen.



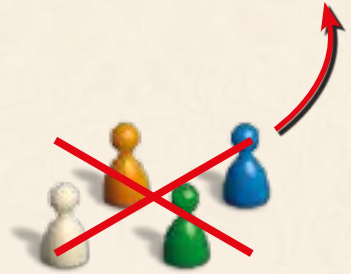
# ALLEIN FÜR DIE KÖNIGIN!

## Solo

### Spielaufbau

Der Spielaufbau ist identisch mit der Variante „**Alle zusammen für die Königin!**“ (siehe Seite 2) mit einer Ausnahme:

Bevor die Pöppel auf die Schachtelkarten verteilt werden, sortiert der Spieler vier verschiedenfarbige Pöppel aus und legt sie zurück in die Schachtel. Sie werden in dieser Partie nicht benötigt.



### Spielablauf

Der Spieler zieht drei Karten vom Nachziehstapel und legt sie offen vor sich aus.

Nun beginnt das Spiel. In jedem Zug entscheidet sich der Spieler für **eine** von 3 Aktionsmöglichkeiten und führt diese aus:

- A) Pöppel tauschen
- B) Joker alleine spielen
- C) Neue Karten ziehen

Dies wird solange fortgesetzt, bis entweder alle Pöppel auf den farblich passenden Schachtelkarten platziert sind oder der Nachziehstapel leer ist.

*Anmerkung: Weder Nachziehstapel noch Ablagestapel dürfen im Spiel durchgesehen werden.*

Dann folgt die Punktwertung, um zu sehen, wie gut der Spieler abgeschnitten hat.



## Die Aktionen

### A) Pöppel tauschen

Der Spieler wählt zwei vor ihm liegende verschiedenfarbige Pöppelkarten und lässt zwei farblich entsprechende Pöppel die Plätze auf den Schachtelkarten tauschen. Die Pöppel dürfen nicht auf derselben Schachtelkarte stehen.



Die gewählten Pöppelkarten werden auf den Ablagestapel gelegt und der Spieler zieht zwei neue Karten vom Nachziehstapel (sofern möglich).

Eine Jokerkarte steht für einen beliebigen Pöppel.

*Anmerkung: Anders als bei der kooperativen Variante können hier nicht zwei gleichfarbige Pöppelkarten als eine Jokerkarte verwendet werden.*

### B) Joker alleine spielen

Der Spieler legt eine Jokerkarte auf den Ablagestapel und versetzt einen beliebigen Pöppel auf eine Schachtelkarte seiner Wahl.

Dann zieht er eine Karte vom Nachziehstapel nach.



### C) Neue Karten ziehen

Der Spieler legt 1, 2 oder 3 Karten auf den Ablagestapel und zieht entsprechend viele Karten vom Nachziehstapel.

## Spielende und Punktwertung

Ist das Spiel beendet, folgt die Punktwertung. Diese ist identisch mit der Variante „**Alle zusammen für die Königin!**“ (siehe Seite 5).

„**Allein für die Königin!**“ kann ebenfalls in der **Einsteigerstufe** gespielt werden sowie in den **Schwierigkeitsstufen** angepasst werden. (siehe Seite 6)



### JEDER GEGEN JEDEN – ALLE FÜR DIE KÖNIGIN!

*Gegeneinander (Kompetitiv) für 2-4 Spieler*

#### Spielaufbau

Der Spielaufbau ist identisch mit der Variante  
„**Alle zusammen für die Königin!**“ (siehe Spielregel 1, Seite 2)  
mit folgender Ausnahme:

Die Pöppel werden alle auf die passenden Schachtelkarten  
gestellt, anstatt mittels der Pöppelkarten zufällig verteilt  
zu werden. Dann wird auf beliebige Weise ein Startspieler  
bestimmt.



#### Spielablauf

Es wird über so viele Partien gespielt, wie Spieler teilnehmen. Nach jeder Partie werden die Punkte der Spieler notiert und der Spieler links vom Startspieler wird neuer Startspieler. Wer nach Ende der letzten Partie insgesamt die meisten Punkte hat, ist der Gewinner.

#### Eine Partie:

Jeder Spieler erhält zwei Karten vom Nachziehstapel auf die Hand. Zusätzlich werden drei Karten aufgedeckt und als offene Auslage bereitgelegt.

Beginnend beim Startspieler und dann reihum im Uhrzeigersinn führt jeder Spieler einen Zug aus. Der Zug eines Spielers besteht aus 2 aufeinanderfolgenden Phasen:

**1. Phase: Karten aufdecken**

**2. Phase: Pöppel nehmen**

Sind beide Phasen abgehandelt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Partie endet, sobald nur noch auf einer Schachtelkarte Pöppel stehen (1, 2 oder 3) oder sogar alle Pöppel genommen worden sind.

Dann erhalten die Spieler Punkte für ihre gesammelten Pöppel und die nächste Partie kann beginnen.

# Die Phasen

## 1. Karten aufdecken:

Der Spieler kann bis zu 5 Karten vom Nachziehstapel aufdecken und die aufgedeckten Karten anschließend auf die Hand nehmen. Wird allerdings die zweite Karte einer Farbe aufgedeckt, bekommt er keine Karten.

Alle aufgedeckten Karten werden stattdessen auf den Ablagestapel gelegt. Es gibt kein Handkartenlimit.



## 2. Pöppel nehmen:

Hat der Spieler mindestens eine Karte auf der Hand, muss er nun eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

a) Der Spieler bildet mit einer Karte von seiner Hand und einer gleichfarbigen Karte aus der Auslage ein Kartenpaar.

Sofern vorhanden, nimmt er einen Pöppel der entsprechenden Farbe von der Schachtelkarte und stellt ihn vor sich ab. Die beiden Karten kommen auf den Ablagestapel.

Ist kein Pöppel dieser Farbe mehr auf einer Schachtelkarte vorhanden, kommt das gebildete Kartenpaar aus dem Spiel und zurück in die Schachtel. So können am Ende des Durchgangs Minuspunkte verhindert werden.

In einem Zug können auch mehrere Kartenpaare gebildet werden – allerdings immer nur als Paar mit einer Karte von der Hand und einer Karte aus der Auslage: Pro Zug also maximal 3 Paare.

b) Der Spieler tauscht 1, 2 oder 3 Karten von seiner Hand mit der gleichen Anzahl an Karten aus der Auslage.



Ein einzelner Joker- oder zwei gleiche Pöppelkarten (gilt nur für Handkarten) können immer als eine beliebige andere Pöppelkarte genutzt werden.

Nimmt ein Spieler den letzten Pöppel von einer Schachtelkarte, so bekommt er auch die nun leere Karte und legt sie vor sich ab.

Vor dem Zug des nächsten Spielers wird die Kartenauslage wieder auf drei aufgefüllt, sofern nötig. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.



## Ende einer Partie und Punktwertung

Die Partie endet, sobald nur noch auf einer Schachtelkarte Pöppel stehen (1, 2 oder 3) oder sogar alle Pöppel genommen worden sind. Es folgt die Punktwertung:

3 Punkte für jede Schachtelkarte,

2 Punkte für jeden Pöppel,

1 Minuspunkt für jede Handkarte.

Die Punkte werden von den Spielern notiert.



2x3 Punkte



6x2 Punkte



1 Minuspunkt

## Spielende

Ist die letzte Partie gespielt, zählen die Spieler ihre Punkte zusammen. Wer nun die meisten Punkte besitzt, ist der Gewinner. Herrscht Gleichstand, so gibt es mehrere Gewinner.

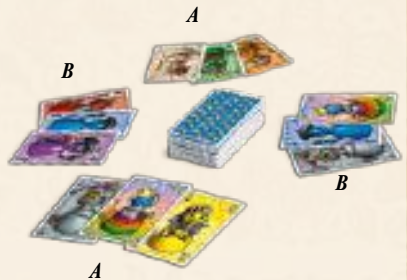
# IN TEAMS GEGENEINANDER – BEIDE FÜR DIE KÖNIGIN!

## Zwei Teams für 4 Spieler

### Spielaufbau

Der Spielaufbau ist identisch mit der Variante „**Jeder gegen Jeden – Alle für die Königin!**“ (siehe Seite: 1) mit folgender Ergänzung:

Die Spieler bilden 2 Teams. Sie setzen sich abwechselnd um den Tisch (**A – B – A – B**). Innerhalb der Teams ist jede Form der Kommunikation über die eigene Kartenhand erlaubt, die Sitzplätze dürfen allerdings nicht getauscht werden.



### Spielablauf

Der Spielablauf ist identisch mit der Variante „**Jeder gegen Jeden – Alle für die Königin!**“ (siehe Seite: 1) mit folgender Ergänzung:

In der 2. Phase: Pöppel nehmen

a) In der Teamvariante kann der aktive Spieler die Karten entweder mit seinem Teamkollegen oder mit der Auslage tauschen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



### Spielende und Punktwertung

Ist die letzte Partie gespielt, zählen die Teams ihre Punkte zusammen (siehe Variante „**Jeder gegen Jeden – Alle für die Königin!**“ auf Seite 3).

Das Team mit den meisten Punkten ist der Gewinner. Herrscht Gleichstand, so sind alle die Gewinner.